

PROPOSTA DE APOIO · ATIVIDADES

# Casa de Metal

## Atividades detalhadas

O que é, como acontece, para quem é e como o patrocinador participa em cada uma das 16 atividades.

Versão de trabalho: os itens entre colchetes ainda precisam ser confirmados pela Casa de Metal.

# Visão geral das atividades

## EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

| Atividade               | Créditos |
|-------------------------|----------|
| Oficina de arte         | 7        |
| Palestra                | 7        |
| Casa de Metal na Escola | 10       |
| Conexões para o Futuro  | 7        |
| Oficina Sons de Metal   | 30       |
| Estação das Profissões  | 15       |
| Estação dos Objetos     | 20       |

## CULTURA E CONHECIMENTO

| Atividade                       | Créditos |
|---------------------------------|----------|
| Cinema na Casa de Metal         | 7        |
| Teatro na Casa de Metal         | 10       |
| Cinema em Movimento             | 10       |
| Sarau Metálico na Casa de Metal | 10       |
| Café com Arte                   | 20       |
| Oficina de Arte Adulto          | 7        |
| Podcast                         | 7        |
| Jardim Sensorial                | 20       |
| Casa de Metal na Estrada        | 75       |

EIXO 01

# Educação e Juventude

Experiências para crianças e jovens que aproximam estudantes do universo dos materiais, da cultura e das possibilidades de carreira.

**7 atividades · de 7 a 30 créditos**

# Oficina de arte

7 créditos

As crianças exploram materiais, texturas e formas para criar suas próprias obras.



## SOBRE A ATIVIDADE

Uma oficina lúdica em que as crianças descobrem possibilidades de transformação dos materiais e desenvolvem a criatividade criando suas próprias obras.

### COMO ACONTECE

Os participantes experimentam diferentes materiais, texturas e formas para criar suas obras.  
Uma turma de 35 estudantes.

### PARA QUEM

Crianças da escola indicada pelo patrocinador.

### INCLUSO

Transporte e lanche.

### PATROCINADOR

Indica a escola participante.  
Divulgação da marca em painel junto a atividade.

# Palestra

7 créditos

Palestra temática ministrada por um profissional do patrocinador.



## SOBRE A ATIVIDADE

Palestra com tema específico definido pela curadoria da Casa de Metal, conduzida por um profissional da empresa patrocinadora.

|                      |                                                                                                                                                                                            |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>COMO ACONTECE</b> | O profissional do patrocinador ministra a palestra, sobre um tema definido pela curadoria.                                                                                                 |
| <b>TEMAS</b>         | Inovação tecnológica, profissões do futuro, mulheres no mercado de trabalho, preservação ambiental, uso consciente dos recursos, inovação sustentável, diversidade e ações socioculturais. |
| <b>PARA QUEM</b>     | Duas turmas de até 35 alunos, indicadas pelo patrocinador.                                                                                                                                 |
| <b>INCLUSO</b>       | Transporte e lanche.                                                                                                                                                                       |
| <b>PATROCINADOR</b>  | Indica o palestrante e as duas turmas.<br>Exibição da marca no painel de projeção.                                                                                                         |

# Casa de Metal na Escola

10 créditos

A Casa de Metal vai até a escola com atividades que unem cultura, ciência e tecnologia.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Um dia de atividades que unem cultura, ciência e tecnologia, despertando a curiosidade dos estudantes e apresentando possibilidades de profissão, na escola indicada pela empresa diversas atividades

### COMO ACONTECE

A equipe da Casa de Metal vai até a escola com um conjunto de atividades.

### PARA QUEM

Estudantes da escola indicada pelo patrocinador.

### PATROCINADOR

Indica a escola.  
Banner exposto ao lado do palco de apresentação.  
Possibilidade de ação da empresa junto aos alunos.

# Conexões para o Futuro

7 créditos

Visita à Casa de Metal com bate-papo com profissionais.



## SOBRE A ATIVIDADE

Reúne visita à Casa de Metal e conversa com profissionais, aproximando estudantes do universo dos materiais, da tecnologia e das possibilidades de formação e carreira.

### COMO ACONTECE

Os estudantes visitam a Casa de Metal e conversam com profissionais.

### PARA QUEM

Estudantes do Ensino médio e técnico

### INCLUSO

Transporte e lanche.

### PATROCINADOR

Indica o palestrante.  
Divulgação da marca na projeção.

ATIVIDADES · EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

# Oficina Sons de Metal

30 créditos

Jovens constroem instrumentos com metais reciclados e aprendem a tocá-los.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Uma experiência que une música, criatividade e sustentabilidade: um grupo de jovens constrói instrumentos com metais reciclados e aprende a tocá-los, explorando sons e ritmos.

### COMO ACONTECE

Construção dos instrumentos, seguida do aprendizado de tocá-los.  
Quatro aulas de 50min e uma apresentação ao final.

### PARA QUEM

Um grupo de jovens.

### INCLUSO

Transporte e lanche.

### PATROCINADOR

Indicação de instituição para participar.  
Exposição da marca em painel.

# Estação das Profissões

15 créditos

Em tablets, estudantes descobrem profissões afins aos seus interesses.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Estudantes respondem a perguntas sobre interesses e habilidades e descobrem profissões ligadas à mineração, metalurgia e materiais, ampliando suas possibilidades de carreira.

### COMO ACONTECE

Interação em tablets: perguntas sobre interesses e habilidades e sugestão de profissões afins.

### PARA QUEM

Estudantes e visitantes da Casa de Metal.

### PATROCINADOR

Exposição permanente da marca na abertura do aplicativo.

ATIVIDADES · EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

# Estação dos Objetos

20 créditos

Em telas touch, visitantes descobrem de que materiais são feitos os objetos do dia a dia.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Os visitantes escolhem objetos do cotidiano, como celular, bicicleta ou tênis, e descobrem os materiais que os compõem, sua origem e como são transformados.

### COMO ACONTECE

Navegação em telas touch, escolhendo o objeto para ver os materiais presentes na sua composição.

### PARA QUEM

Estudantes e visitantes da Casa de Metal.

### PATROCINADOR

Exposição permanente da marca na abertura do aplicativo.

## EIXO 02

# Cultura e Conhecimento

Atividades de cultura e conhecimento para estudantes, visitantes e comunidades, entre cinema, teatro, música, arte e projetos itinerantes.

**9 atividades · de 7 a 75 créditos (Café com Arte a definir)**

# Cinema na Casa de Metal

7 créditos

Uma turma assiste a um filme sobre materiais e sustentabilidade na Casa de Metal.



## SOBRE A ATIVIDADE

A Casa de Metal recebe uma turma para assistir a um filme sobre materiais e sustentabilidade, aproximando esses temas do cotidiano dos estudantes de forma leve e envolvente.

### COMO ACONTECE

Sessão de cinema na Casa de Metal.

### PARA QUEM

Uma turma de até 35 alunos.

### INCLUSO

Transporte e lanche.

### PATROCINADOR

Exposição da marca na abertura da projeção.

# Teatro na Casa de Metal

10 créditos

Apresentação de teatro divertida sobre materiais e sustentabilidade.



## SOBRE A ATIVIDADE

A Casa de Metal recebe uma turma para uma apresentação de teatro que aborda os materiais e a sustentabilidade de forma divertida, com histórias que aproximam esses temas do cotidiano.

|               |                                                                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------------|
| COMO ACONTECE | Apresentação teatral na Casa de Metal, com histórias do cotidiano. |
| PARA QUEM     | Uma turma de até 35 alunos.                                        |
| INCLUSO       | Transporte e lanche.                                               |
| PATROCINADOR  | Exposição da marca na abertura da apresentação.                    |

# Cinema em Movimento

10 créditos

A sessão de cinema vai até a cidade indicada pelo patrocinador.



## SOBRE A ATIVIDADE

A Casa de Metal leva uma sessão de cinema a uma cidade indicada pelo patrocinador, com um filme que aproxima os temas dos materiais e da sustentabilidade do cotidiano dos estudantes.

**COMO ACONTECE** Sessão itinerante na cidade escolhida.

**PARA QUEM** Até 70 alunos.

**INCLUSO** Transporte e lanche.

**PATROCINADOR** Indica a cidade e escola.  
Transporte e lance.

ATIVIDADES · CULTURA E COMUNIDADE

# Sarau Metálico na Casa de Metal

10 créditos

Música e conversa na mini arena, com apresentações só de instrumentos de metais.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Reúne música e conversa na mini arena da Casa de Metal, com apresentações realizadas exclusivamente com instrumentos de metais.

### COMO ACONTECE

O público acompanha da arquibancada e, nos intervalos, conversa com os músicos.

### PARA QUEM

Aberto ao público.

### PATROCINADOR

Painel de fundo de palco.

# Café com Arte

20 créditos

Visitantes pintam cerâmica crua ou tela enquanto tomam um café.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Um espaço para despertar a criatividade. O visitante escolhe uma peça de cerâmica crua ou uma tela para pintar enquanto saboreia um café, criando sua própria obra.

**COMO ACONTECE** Espaço aberto diariamente.

**PARA QUEM** Visitantes da Casa de Metal.

**INCLUSO** Telas, cerâmicas, tintas, pincéis.

**PATROCINADOR** Marca exposta no painel permanente no espaço do café.

# Oficina de Arte Adulto

7 créditos

Breve apresentação da técnica e prática com os participantes.



## SOBRE A ATIVIDADE

Combina uma breve apresentação da técnica pelo oficineiro com a prática dos participantes.

|                      |                                                              |
|----------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>COMO ACONTECE</b> | Apresentação da técnica pelo oficineiro, seguida da prática. |
| <b>PARA QUEM</b>     | Adultos. São 20 inscrições gratuitas pelo site.              |
| <b>INCLUSO</b>       | Inscrição gratuita pelo site.                                |
| <b>PATROCINADOR</b>  | Quatro das 20 vagas ficam reservadas ao patrocinador.        |

# Podcast

7 créditos

Um episódio com representantes ou convidados da empresa.



## SOBRE A ATIVIDADE

Produção de um episódio com representantes ou convidados da empresa, conectando sua área de atuação à cultura, à inovação e ao cotidiano.

|                      |                                                          |
|----------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>COMO ACONTECE</b> | Gravação e produção do episódio.                         |
| <b>PARA QUEM</b>     | Público dos canais digitais da Casa de Metal.            |
| <b>INCLUSO</b>       | Divulgação nos canais digitais da Casa de Metal.         |
| <b>PATROCINADOR</b>  | Participação de representantes ou convidados da empresa. |

ATIVIDADES · CULTURA E COMUNIDADE

# Jardim Sensorial

20 créditos

Espaço interativo que une natureza, arte e conhecimento.

Imagem ilustrativa



## SOBRE A ATIVIDADE

Um espaço interativo em que os visitantes podem tocar peças metálicas, sentir diferentes texturas e produzir sons.

### COMO ACONTECE

Os visitantes tocam peças metálicas, sentem texturas e produzem sons.

### PARA QUEM

Visitantes da Casa de Metal.

### PATROCINADOR

A marca do patrocinador fica permanentemente integrada ao espaço.

# Casa de Metal na Estrada

75 créditos

Um trailer transformado em espaço cultural itinerante por cidades brasileiras.



## SOBRE A ATIVIDADE

Transformando um trailer em um espaço cultural itinerante, o projeto percorre diferentes cidades brasileiras, levando experiências que aproximam arte, ciência, educação, indústria e sustentabilidade.

|               |                                                                                               |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| COMO ACONTECE | O trailer circula por diferentes cidades Brasileiras.<br>Duração de cinco dias de atividades. |
| PARA QUEM     | Público das cidades visitadas.                                                                |
| PATROCINADOR  | Exposição da marca nos painéis e cenografia.<br>Um dia para atividades.                       |

**Solicite apresentação completa do projeto.**

SEJA UMA EMPRESA PARCEIRA

# Sua empresa pode fazer parte dessa transformação.

Vamos construir juntos uma proposta de parceria alinhada aos objetivos, ao território e às áreas de atuação da sua empresa.

## CONTATO

**Flavio Enninger**

Instituto Cultural Quattro  
51 99675.5546  
flavio@quattroprojetos.com.br

## CONTATO

**Marli Ferreira Haddad**

11 99360 6272  
marli@abmbrasil.com.br



**CASA DE METAL**  
Espaço Cultural